Parroquia de los no muertos

La **Parroquia de los no muertos** es una localización de Dark Souls.

CONTENIDO [mostrar]

Parroquia de los no muertos

DESCRIPCIÓN

Es un área pequeña que contiene la nueva y la vieja Iglesia de los no muertos, junto con varios otros edificios.

LOCALIZACIONES CERCANAS

- Burgo de los no muertos
- Jardín Tenebroso
- Santuario de Enlace de Fuego - Un elevador se vuelve operacional después de ser activado desde la Parroquia.
- Fortaleza de Sen - Se abre luego de que el jugador haya tocado las dos campanas.

HOGUERAS

Hay dos hogueras en la zona de la Parroquia de los no muertos, ambas de las cuales son puntos de teletransportación.

- **Altar de la Luz Solar** - Después del enfrentamiento con el Demonio de Tauro, a través del puente y más allá del umbral que es custodiado por el Dragón Hueco.
- **Parroquia de los no muertos** - Más allá del Caballero de Berenike, en la estructura a través del puente estrecho que conduce desde la nueva Parroquia de los no muertos. Se encuentra en la antigua Parroquia de los no muertos.

PACTOS

- Guerrero de la Luz Solar - Se puede unir en cualquier momento, ya sea orando en el Altar de la Luz Solar o hablando con Solaire, una vez que se llega a dicho altar.

PERSONAJES

- Andre de Astora (Mercader y Herrero)
- Caballero Lautrec de Carim (Fantasma Blanco) - Atrapado en una celda que requiere la Llave misteriosa. Si el jugador lo libera, más tarde podrá ser invocado como Fantasma Blanco en la pelea contra las Gárgolas campana.
- Oswald de Carim (Mercader) - Aparece después de tocar la campana en la parroquia.
- Reah de Thorolund (Mercader) - Después de rescatarla en la Tumba de los gigantes.
- Solaire de Astora (Fantasma Dorado) - Invocable en la pelea contra las Gárgolas campana. También aparece cerca de la hoguera del Altar de la Luz Solar, después de derrotar a Ornstein y Smough en Anor Londo, donde él puede iniciar a jugadores en el pacto Guerrero de la Luz Solar.

ENEMIGOS

Reaparecen

- Guerrero Hueco
- Caballero de Balder
- Soldado Hueco
- Rata no muerto
- Hueco

No reaparecen

- Jabalí blindado
- Caballero de Berenike
- Caballero Negro
- Canalizador
- Demonio de Titanita

Jefes

- Gárgolas campana

Objetos

Llaves

- Llave misteriosa (Cadáver)
- Llave sótano (Cadáver)

Miscelánea

- Calavera seductora x4 (Cadáver)
- Humanidad (Cadáver)
- Medalla Luz Solar (Gárgolas campana - Drop si Solaire está presente)

Materiales de mejora

- Titanita demonio (Demonio de titanita - Drop)
- Fragmento titanita (Caballero de Berenike - Drop)

Almas

- Alma guardiana fuego (Cadáver)

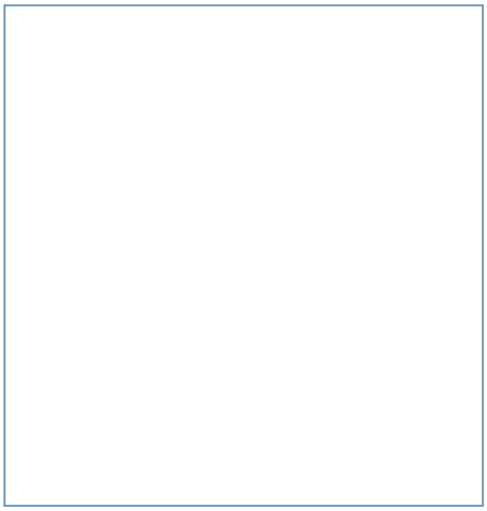
Armas

- Hacha cola de gárgola (Gárgolas campana - Cortar Cola)
- Alabarda (Cadáver)
- Escudo del caballero (Cadáver)

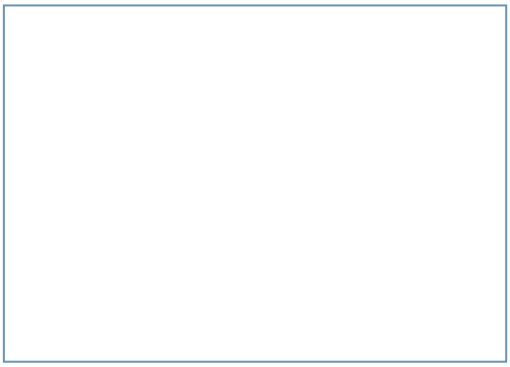
Curiosidades

- La reja detrás del Jabalí blindado se cierra cuando el jugador se acerca demasiado a ella, lo que hace que el Soldado Hueco corra detrás del animal y tire de la palanca. Es posible prevenir el cierre al atacar al Soldado Hueco con un ataque a distancia, evitando que el mismo esté en posición para cerrar el portón.

Galería

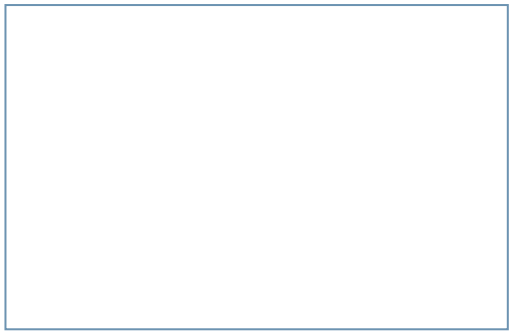


Exterior

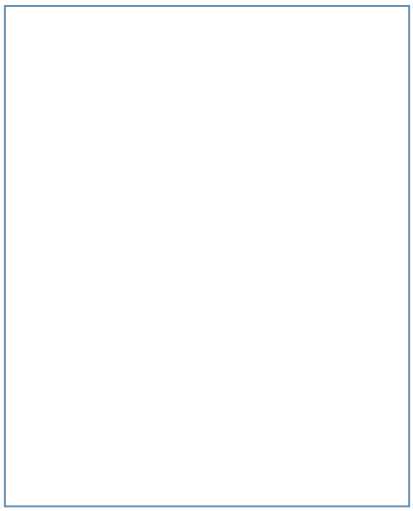


Interior

Mapeado



Mapa del terreno exterior de la Parroquia de los no muertos



Mapa de la zona interior de la Parroquia de los no muertos

Obtenido de «http://es.darksouls.wikia.com/wiki/Parroquia_de_los_no_muertos?oldid=11923»

Categorías: Localizaciones de Dark Souls

Idiomas: English